

********* - الوحدة الأولى - الموضوع الأول - *********

- برنامج سكراتش "Scratch" يستخدم فى تعليم لغة البرمجة التعليمية فهى لغة رسومية تتسم بالبساطة وتساعد على التالى :

* برنامج سكراتش "Scratch" يتميز بتوافر واجهة البرنامج باللغتين الإنجليزية والعربية .

- برنامج "Scratch 2.0" يستخدم ما يسمى بـ Blocks (اللبنات أو الأوامر)

✱ تعريف برنامج سكراتش :

- يعتبر برنامج Scratch لغة رسومية تختلف عن باقى لغات البرمجة المعروفة لأنها مصممة لتعليم البرمجة بصورة مرئية وتعليم الخطوات المنطقية المرتبة لعمل برنامج يستخدم فيه التخيل والابداع والمشاركة .

- يمكن من خلال Scratch عمل قصص تفاعلية وتصميم ألعاب وتصميم رسومات وأشكال متحركة وإضافة التأثيرات الصوتية على المشروعات التى تقوم بتصميمها ويمكن مشاركة البرامج والملفات التى يتم إنتاجها من خلال الإنترنت.

✱ مميزات برنامج سكراتش "Scratch" :

(١) برنامج سكراتش يساعد على تعلم أساسيات ومفاهيم البرمجة مثل الشروط والتكرار و الكائنات (التعرف على الكائنات بصورة مبسطة) .

(٢) برنامج مجانى يمكن الحصول عليه من خلال الإنترنت. https://scratch.mit.edu

(٣) يمكن التعامل معه من خلال الاتصال بالإنترنت أو بدون إتصال بالإنترنت .

(٤) سكراتش يدعم اللغة العربية بشكل كامل .

(٦) إنشاء برامج بسهولة بتركيب الأوامر مع بعضها مثل التعامل مع المكعبات Puzzle .

(٨) يمكن تشغيل Scratch على أنظمة التشغيل المختلفة مثل Windows, Linux

✱ طرق تشغيل برنامج "Scratch" :

- من خلال الموقع التالى: https://scratsh.mit.edu/scratch2download

* أولا: يمكن تشغيل البرنامج وجهاز الكمبيوتر متصل بالإنترنت "OnLine" .

* ثانيا: يمكن تنزيل نسخة البرنامج على جهازك ، وفى هذه الحالة لن تحتاج الاتصال بالإنترنت حيث يمكن استخدامه بدون الإنترنت "Offline" .

– أهم مكونات الشاشة الرئيسية لبرنامج Scratch :

(١) شريط القوائم . (٢) شريط الأدوات .

(٣) منطقة المنصة Stage يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع .

(٤) الكائن Sprite .

(٥) خلفية المنصة (يمكن إضافة خلفيات مختلفة للمنصة) .

(٦) منطقة الكائنات Sprites (يوجد بها الكائنات المستخدمة بالمشروع) .

(٧) شريط التبويبات ويتضمن التبويبات (Script – Costumes – Sound) .

(٨) منطقة البرمجة Scrip Area (يتجمع بها المقاطع البرمجية بترتيب معين) .

(٩) منقطة مجموعات الأوامر Blocks Area .

(١٠) نقطة (X , Y) تمثل موضع الكائن على المنصة Stage .

✱ خطوات تغيير واجهة البرنامج :

[١] اضغط على رمز تحديد اللغة فى شريط قوائم البرنامج.

[٢] اختار اللغة المطلوبة من القائمة المنسدلة.

– منطقة المنصة Stage هى المنطقة التى يظهر عليها نتيجة مشروعك .

[١] الرمز أعلى المنصة ويستخدم فى تشغيل المشروع .

[٢] لإيقاف التنفيذ اضغط على الرمز

[٣] يستخدم الرمز لتغيير حجم المنصة Stage إلى ملء الشاشة .

– لعرض معلومات عن الكائن (Sprite) ، اضغط على الرمز .

– تظهر الهرة فى برنامج سكراتش فى الوضع (0 , 0) .

* التحكم فى تغيير مكان الكائن Sprite على المنصة بالضغط عليه والسحب الإفلات (Drag & Drop) .

✱ المقطع البرمجى : هو مجموعة الأوامر التى يتم تركيبها بترتيب معين بمنطقة البرمجة Sprits Area (كما يتم تركيب لعبة Puzzles) .

(١) مجموعة Motion : تحتوى على Blocks (الأوامر) تستخدم للتحكم فى حركة الكائنات أو دورانها أو تحديد الاتجاهات على المنصة .

– من مجموعة Motion اضغط واسحب الأمر move 10 steps والقاءه فى منطقة البرمجة

– يمكن تغيير قيمة الخطوات بالضغط على الرقم ١٠ وكتابة رقم آخر غيره .

(٢) مجموعة Events : تحتوى على Blocks تستخدم فى تحديد الحدث أو الأحداث التى تقع على الكائنات لبدء تنفيذ المشروع .

– لتنفيذ المقطع البرمجى للمشروع فى منطقة البرمجة نستخدم الحدث when clicked

(٣) مجموعة Looks : تحتوى على Blocks تستخدم فى التحكم فى أنماط وأشكال الكائنات وألوانها .

– لفصل تركيب أى أمر من أوامر المقطع البرمجى ، نبدأ بسحب الأمر الأدنى فى الترتيب إلى أسفل ، حيث يفصل الأمر مع باقى الأوامر .

* يمكن تعديل اسم الكائن – يمكن تغيير مكان الكائن بتغيير قيم (X , Y) .
* يمكن التحكم فى إظهار أو إخفاء الكائن على المنصة .
* يمكن سحب الكائن باستخدام الماوس فى حالة تشغيل المشروع .

********* - الوحدة الأولى - الموضوع الثانى - *********

– لتكرار أمر معين أو مجموعة من الأوامر داخل مقطع برمجى نستخدم :

– الأمر Repeat : لتكرار (عدد مرات محددة) من مجموعة Control .

– الأمر Forever : لتكرار (لا نهائى من المرات) من مجموعة Control .

* **حفظ المشروع :** من قائمة File اختر Save As
* اسم الملف فى برنامج Scratch يأخذ امتداد **Sb2.**

– **طرق إضافة كائن جديد New Sprite إلى المنصة :**

(١) إضافة كائن جديد من مكتبة الكائنات بالبرنامج .

(٢) رسم كائن جديد على الرسام (داخل برنامج Scratch) .

(٣) تحميل كائن جديد من ملف مخزن على أى وسيط تخزين .

(٤) أخذ صورة للكائن باستخدام كاميرا الويب .

- الجدول التالى يوضح تأثير كل رمز للكائن على المنصة :

	(١)	(٢)	(٣)	(٤)	(٥)
الرمز					
التأثير	تصغير الكائن	تكبير الكائن	مضاعفة عدد الكائن	مسح الكائن	مساعد البرنامج

- لمضاعفة الكائن باستخدام القائمة المنسدلة اختر Duplicate .

- لحذف الكائن باستخدام القائمة المنسدلة اختر Delete .

- التراجع عن حذف الكائن: من القائمة Edit من شريط القوائم الرئيسة اختر Undelete .

- **تغيير نمط المنصة Stage أثناء التصميم:**

- من القائمة Edit من شريط القوائم الرئيسة للبرنامج ، اختر Small Stage Layout

* **لحفظ الملف :** Save As ⟵ File
* **ملف جديد :** New ⟵ File
* **فتح ملف محفوظ:** Open ⟵ File

*********** - الوحدة الأولى - الموضوع الثالث - ***********

- شريط التبويبات بواجهة برنامج Scratch هو من أهم الأجزاء فى البرنامج التى يمكن من خلاله التعامل مع :

- تبويب Scripts: (للتعامل مع أوامر المقطع البرمجى ومنطقة البرمجة) .
- تبويب Sounds : (للتعامل مع تشغيل وتسجيل الأصوات) .
- تبويب (Backdrop أو Costumes) : للتعامل مع مظاهر الكائنات أو خلفية المنصه والتعديل فيهما .

❖ فى تبويب (Backdrop أو Costumes) :

Scripts | Costumes | Sounds

أولا : عند تنشيط الكائن يظهر تبويب (Costumes)

ثانيا : عند تنشيط خلفية المنصه Stage يظهر التبويب (Backdrop) بدلا من (Costumes)

- **خلفية المنصة Stage Backdrop :** هى الصورة التى تغطى المنصه Stage (أو صورة يتم إضافتها) .
- لاختيار صور كخلفية للمنصة Stage من خلال New backdrop فى جزء خلفية المنصة استخدم أحد الطرق التالية :

(١) اختيار خلفيات من مكتبة البرنامج .

(٢) رسم خلفية جديدة باستخدام الراسم الموجود بالبرنامج .

(٣) تحميل صورة خلفية من ملف على وسيط تخزين .

(٤) استخدام الكاميرا فى تصوير صورة للخلفية

✱ أولا تبويب Backdrop من شريط التبويبات :

- عند تنشيط خلفية المنصة stage يظهر التبويب backdrops ، وعند الضغط عليه يمكنك استخدام أدوات الرسم والألوان المتاحة ، وذلك للتعديل والرسم فى خلفية المنصة .
- لعمل إنعكاس أفقى لصورة الخلفية : اضغط على الاختيار Flip left right بشريط أدوات التعديل .
- لعمل إنعكاس رأسى لصورة الخلفية : اضغط على الاختيار Flip up down بشريط أدوات التعديل .
- **يقصد بمظاهر الكائن :** هى الأشكال المختلفة لنفس الكائن ، ويمكنك التعرف على مظاهر الكائن النشط عند الضغط على تبويب Costumes .
- **خطوات استعراض أشكال مظاهر الكائن :** [١] نشط الكائن فى منطقة الكائنات Sprites .

[٢] اضغط على تبويب Costumes فى شريط التبويبات ، لعرض الأشكال المختلفة لنفس الكائن .

❖ التبديل بين مظاهر الأشكال المختلفة للكائن :

استخدم الأمر next costume من مجموعة Looks كالآتى :

(١) اضغط واسحب أمر next costume والقاءه فى منطقة البرمجة Script Area .

(٢) اضغط على الأمر فى منطقة البرمجة .   (٣) كرر الضغط أكثر من مرة .

- عند تطبيق الأمر Next Costumes تشاهد المظاهر المختلفة لكل كائن .

- لإظهار حركة الكائن بمظاهره المختلفة ضعه داخل أوامر التكرار .
- نسخ المقطع البرمجى إلى الكائن الجديد : اضغط واسحب المقطع البرمجى لكائن القديم بمنطقة البرمجة ، والقاءه على الكائن الجديد بمنطقة الكائنات .

*** لعدم خروج الكائن من المنصة وجعله يرتد عندما يصل إلى حافة المنصة :**

- استخدم أمر if on edge, bounce من Motion Blocks .
- بعد اضافة أمر الإرتداد ، يرتد الكائن عندما يصل إلى حافة المنصة ولكن بإتجاة مقلوب (رأسى) ، لذلك قم بإضافه الأمر set rotation style left-right .
- الأمر set rotation style left-right يوضع خارج أمر التكرار Forever .

*** التأثيرات المختلفة (الألوان والأنماط) للكائنات :**

(١) يمكن تغيير ألوان الكائنات . (٢) يمكن التغيير فى نمط شكل الكائن .

- لعمل تغيير (ألوان وأنماط) ، اضغط على القائمة المنسدله للأمر .
- قم باستخدام أمر التأثيرات لتغيير نمط شكل الكائن وتعديل قيم التأثير .
- عند اختيار النمط Whirl من الأمر ، يمكن التغيير فى قيم التأثير لهذا النمط .
- اختيار النمط whirl change color effect by 25
- أمر حذف أى تأثيرات على الكائن clear graphic effects
- يستخدم الأمر clear graphic effects لحذف أى تأثيرات (لونية أو انماط) تم تغييرها أو إضافتها على شكل الكائن . - استخدم أمر تغيير لون الكائن change color effect by 25
- لكى يتوقف البرنامج عند الضغط على "مسطرة المسافات من لوحة البرنامج" نستخدم الحدث when space key pressed من Event Blocks .

أهم أوامر المظهر	الوصف
next costume	المظهر التالى .
say Hello! for 2 secs	تظهر رساله لمدة (٢ ثانيه) ثم تختفى .
say Hello!	تظهر رساله لا تختفى .

think Hmm... for 2 secs	تظهر رساله ولكن فى شكل نمط "التفكير" لمدة (٢ ثانيه) ثم تختفى .
show	ظهور الكائن النشط على المنصة Stage .
hide	اختفاء الكائن النشط على المنصة Stage .
change color effect by 25	عمل تأثيرات لونية وشكلية على الكائن .
clear graphic effects	حذف أى تأثيرات على الكائن النشط .

********* - الوحدة الأولى - الموضوع الرابع - *********

- تعتبر أوامر **Pen Blocks** من الأوامر الهامة فى عمل المشاريع التعليمية .
- تجعل الكائن يرسم خطوط وتلوينها أثناء حركته ، ويمكنك استخدامها فى رسم أشكال هندسية مختلفة بسهولة .
- خطوات رسم خطوط أثناء حركة الكائن وتلوينها بألوان مختلفة باستخدام أوامر **Pen** :

[١] اختر الأمر pen down

[٢] ركب أمر move 150 steps مع تغيير القيمة إلى (١٥٠ خطوات).

[٣] اضغط على المقطع البرمجى .

(الجدول التالى يعرض بعض أوامر مجموعة pen)

الأوامر	الوظيفة
pen down	وضع القلم ، حركة الكائن ترسم خط .
pen up	رفع القلم ، يتحرك الكائن بدون رسم .
set pen color to	تخصيص لون القلم ويتم تحديده داخل المربع .
clear	مسح أى خطوط ورسومات على المنصة **stage** .

- يمكن تخصيص لون القلم من خلال مربع الأمر set pen color to كما يلى:

(١) اضغط داخل المربع بمؤشر الفأرة . set pen color to

(٢) اضغط على أى لون خارجى موجود أمامك .

(٣) ينتقل اللون داخل المربع . set pen color to



– لمسح الخطوط على المنصة استخدام الأمر clear

– استخدام الأمر **Turn** من **Motion Blocks** لدوران الكائن بزاويه معينه .

******************** - الوحدة الثانية - الموضوع الأول - **********************

- **الإنترنت :** هى شبكة مكونة من مجموعة من الشبكات المترابطة مع بعضها البعض وتتكون كل شبكة من مجموعة من أجهزة الكمبيوتر وخطوط إتصال ومعدات .
- **البروتوكول :** هو قواعد محددة للتفاهم والحديث ، وهو قواعد الاتصال بين أجهزة الكمبيوتر عبر شبكة الإنترنت .
- **للإتصال بالإنترنت نحتاج إلى:** **(١)** جهاز كمبيوتر (مثبت به كارت شبكة) .
(٢) مزود أو مقدم خدمة الإنترنت (ISP) . **(٣)** مستعرض الإنترنت ، وهو عبارة عن برنامج .
- **من أهم مستعرضات الإنترنت :** Google chrome – Internet Explorer – Fire Fox
- **موقع الويب :** عبارة عن صفحة ويب أو أكثر مترابطة مع بعضها تحت اسم معين ، وتخزن على جهاز خادم الويب . **موقع الويب** له عنوان على شبكة الإنترنت (**URL**) يسمى عنوان الموقع .

– يتم زيارة موقع الويب من خلال الكمبيوتر أو الهاتف المحمول عبر شبكة الإنترنت .

- **الارتباط التشعبى Hyperlink :** عبارة عن صورة أو نص فى صفحة الويب مرتبط بعنوان معين وعند الضغط عليه يتم الإنتقال إلى العنوان المرتبط به ، ويمكن أن يكون هذا العنوان فى نفس صفحة الويب أو بصفحة ويب أخرى أو داخل نفس موقع الويب أو فى موقع ويب آخر.
- **إنزال ملفات من الإنترنت Download :** هى عملية نقل أو نسخ الملفات أو البرامج من الإنترنت إلى الكمبيوتر الخاص بك لتتمكن من تشغيل هذه البرامج بدون الإتصال بالإنترنت .
- **تحميل الملفات للإنترنت Upload :** هو نقل ملف أو برنامج من جهاز الكمبيوتر الخاص بك إلى أحد أجهزة الكمبيوتر المركزية على شبكة الإنترنت .

*********** - الوحدة الثانية - الموضوع الثانى - ***********

- **خدمة البحث عبر الإنترنت :** لمساعدة المستخدمين فى الوصول إلى عناوين المواقع التى تحتوى على المعلومات التى يحتاجونها .
- **خدمة الويب WWW :** اختصار لـ World Wide Web وهى وسيلة للوصول إلى المعلومات

– عبارة عن صفحات تكتب بلغة تسمى HTML وتعرض ببرنامج خاص يسمى متصفح Browser

**********- الوحدة الثانية - الموضوع الثالث - **********

- **الحوسبة السحابية :** هى تكنولوجيا متطورة تعتمد على **نقل المعالجة ومساحة التخزين** الخاصة بجهاز الكمبيوتر إلى ما يسمى بالسحابة (Cloud) وهى جهاز خادم Server أو (مجموعة من أجهزة الخوادم Servers) يتم الوصول إليه عن طريق الإنترنت ، لتتحول البرامج والتطبيقات إلى خدمات تقدم إليك .

- **متطلبات الدخول على الحوسبة السحابية هى :**

[١] **جهاز الكمبيوتر** (كمبيوتر شخصى ، لاب توب ، أى باد ، هاتف محمول)
يعنى أى جهاز ذو امكانيات بسيطة تكفى للإتصال بالإنترنت .

[٢] **نظام تشغيل** يسمح بالإتصال بالإنترنت وهذه الخاصية متاحة تقريباً فى كل أنظمة التشغيل الموجودة حالياً .

[٣] **برنامج متصفح الإنترنت .** [٤] **توفير إتصال بشبكة الإنترنت (خدمة الإنترنت) .**

[٥] **مزود خدمة الحوسبة السحابية .**

❖ **من خدمات الحوسبة السحابية التى يمكن أن تقدم لك ؟؟**

[١] **خدمات البريد الإلكترونى :** مثل البريد الإلكترونى Hotmail , Yahoo , Gmail

[٢] **خدمات التخزين السحابى :**

هى مساحات تخزينية يتم توفيرها من قبل مقدمى خدمة الحوسبة السحابية .

مثل: Google Drive تقدمها شركة Google و OneDrive تقدمها شركة مايكر ووسوفت

[٣] **خدمات الموسيقى السحابية :** مثل Google Music , iCloud , Sound Cloud

[٤] **التطبيقات السحابية :** هى البرمجيات التى تقدم فى صورة خدمات لمستخدمى الحوسبة السحابية . مثل Google Docs , Photoshop Express

**********- الوحدة الثانية - الموضوع الرابع - **********

★ **خطوات استخدام خدمات الحوسبة السحابية الخاصة بـ Google Drive :**

(١) تنشئ بريد إلكترونى Gmail بعنوان مناسب .

(٢) تسجيل البيانات المطلوبة لإنشاء الحساب . (٣) تفعل الحساب .

★ **خطوات إنشاء بريد إلكترونى للحوسبة السحابية فى Gmail أو فى Google :**

[١] افتح متصفح الإنترنت. [٢] أكتب عنوان موقع Google بشريط عنوان بالمستعرض.
- يتم تحميل الصفحة الرئيسية للموقع .

[٣] أضغط على الرابط Gmail فى أعلى الصفحة الرئيسية للموقع .

-يمكن اختيار Drive من Google apps ، تظهر الصفحة الرئيسية Gmail .

[٤] اضغط على " إنشاء حساب جديد" Create account .

– تظهر صفحة تسجيل بيانات الحساب :

[٥] سجل البيانات المطلوبة لإنشاء بريدك الإلكترونى .

[٦] اضغط على Next step لتفعيل حساب بريدك الإلكترونى .

⋆ استخدام أحد خدمات الحوسبة السحابية :

– خطوات استخدام أحد خدمات الحوسبة السحابية Google Drive باستخدام حساب بريدك الإلكترونى الذى قمت بإنشائه :

(أ) افتح مستعرض الإنترنت بجهازك .

(ب) أكتب عنوان موقع Google بشريط عنوان المستعرض ، وانتظر حتى يتم تحميل الصفحة الرئيسية للموقع .

(جـ) اضغط على Drive من أعلى الصفحة الرئيسية للموقع .

– تظهر الصفحة الرئيسية Google .

(د) أدخل بيانات حسابك (البريد الإلكترونى وكلمة المرور) ، ثم اضغط Sign in .

– تظهر الصفحة الرئيسية لخدمة الحوسبة السحابية الخاصة بك ، ويظهر مربع حوارى به بعض المعلومات عن Google Drive ، قم بقراءتها ثم أغلقها .

– تظهر الصفحة الرئيسية لخدمات الحوسبة السحابية الخاصة بك .

⋆ خطوات إنشاء مستند Google Docs باستخدام خدمة الحوسبة السحابية :

[١] اضغط على أيقونة New . [٢] اختر Google Docs من القائمة المنسدلة .

– يتم إنشاء مستند من خلال Google Docs

[٣] أكتب اسم المستند . [٤] أكتب نص فى المكان المخصص للكتابة .

⋆ مشاركة مستند مع زملائك :

– بعد كتابة النص فى المستند يمكنك مشاركة مستندك مع زملائك .

– اضغط على أيقونة مشاركة "Share" .

– أدخل البريد الإلكترونى لزميلك أو لزملائك لمشاركة مستندك معهم فى المربع الحوارى ، يجب أن يكون البريد المضاف ضمن نطاق جوجل .

********* - الوحدة الثانية - الموضوع الخامس - *********

★ **عوامل الأمان للحفاظ على صحتك أثناء استخدامك الكمبيوتر :**

[١] اختر الإضاءة المناسبة للجهاز .

[٢] حول نظرك عن الجهاز كل ١٠ دقائق لمدة ١٠ ثوانى .

[٣] قف لمدة دقيقة مقابل كل ٣٠ دقيقة تقضيها أمام الجهاز ، لتنشيط الدورة الدموية للجسم

[٤] لابد أن يكون مستوى الكرسى والجهاز متناسبين ، ويجب أن تجلس بطريقة صحيحة بحيث يكون الرأس والرقبة وكامل العمود الفقرى بوضع مستقيم .

[٥] أترك مسافة بينك وبين الجهاز من ٥٠ إلى ٧٥ سم .

[٦] حرك رقبتك بشكل عشوائى كل ٢٠ دقيقة لأن معظم المفاصل تتأثر بطريقة جلوسك .

[٧] أفضل موقع للجهاز أن يكون فى الجهة المقابلة لك .

[٨] حرك يدك التى تستخدم الفأرة باستمرار والوضع الصحيح الاستقامة أثناء استخدام الفأرة.

[٩] حرك قدميك أثناء الجلوس باستمرار ، فعدم الحركة يجعل تمركز الدورة الدموية بالقدمين

[١٠] تناول أى شراب ساخن فى الشتاء وبارد فى الصيف لتجديد نشاطك .

التعدى الإلكترونى عبر الإنترنت Cyber Bullying:
هو أى خروج عن الأدب والأخلاق فى غرف المحادثة أو الرسائل الفورية أو الرسائل القصيرة سواء كان ذلك عن طريق الإنترنت أو التليفون المحمول .

الصفع السعيد Happy Slapping:
عملية مهاجمة إحدى الضحايا على غفلة منه ، ويقوم شريك المهاجم بتصويرها بالتليفون المحمول أو كاميرا رقمية ، ثم يتم نشرها عبر التليفونات المحمولة أو على الإنترنت.

التصيد الاحتيالى Phishing: هو تظاهر شخص محتال بأنه يتبع هيئة استعلامات للحصول على بيانات شخصية أو مالية من آخرين عبر الإنترنت .

الازدراء Contempt: وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقى فى محادثة بالإنترنت.

الرسائل المزعجة Spam:
رسائل إلكترونية غير مرغوب بها ، تأتى بكثرة من بعض الجهات التى تعلن عن منتجاتها أو من مجموعات الأخبار وقد تحتوى على فيروس أو مواد غير أخلاقية .

جدار الحماية Firewall : يقصد به الأجهزة والبرامج التى تمنع الدخول غير المصرح به إلى مواقع معينة قد تكون منافية للآداب أو غير مؤمنة .



الفائز الفائز
الامتحانات النهائية
للمدارس والإدارات التعليمية
بكافة المحافظات
Scratch
Internet Security
Cloud computing

الفائز إدارة غرب المحلة التعليمية -1- فى الكمبيوتر

*** السؤال الأول** ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ :

(١) تستطيع تغيير مكان الكائن Sprite على المنصة بالسحب والإفلات . ( )

(٢) يستخدم الرمز فى إضافة كائن جديد من مكتبة الكائنات . ( )

(٣) للتراجع عن حذف الكائن من قائمة File نختار Delete . ( )

(٤) لإنشاء ملف مشروع جديد فى برنامج Scratch من قائمة File نختار New ( )

(٥) لعمل تكرار لأمر عدد غير محدد من المرات بالأمر Repeat . ( )

(٦) خلفية المنصة هى الصورة التى تغطى أو يتم إضافتها للمنصة Stage وتكون خلف الكائنات . ( )

*** السؤال الثانى** اختر الإجابة الصحيحة من بين القوسين : (١٥ درجة)

(١) لإضافة تعليق للمشروع بالأمر (Forever – Duplicate – Add commend)

(٢) لحفظ مشروع تم إنشاءه ببرنامج Scratch من قائمة .... نختار Save as .

(Tips – File – Edit)

(٣) مجموعة تحتوى على أوامر للتحكم فى أنماط وأشكال الكائنات وأنواعها .

(Motion – Events – Looks)

(٤) الاختيار File up down يقوم بعكس صورة الخلفية (أفقياً – رأسياً – إخفاءها)

(٥) لتغيير لغة واجهة برنامج Scratch من خلال الرمز : (– –)

(٦) البرامج والأجهزة التى تمنع الدخول غير المصرح به إلى مواقع معينة :

(الرسائل المزعجة – جدار الحماية – الازدراء)

*** السؤال الثالث** (أ) ضع الكلمة الصحيحة مما يلى فى المكان المناسب : (١٠ درجات)

(صورة – وضع القلم – تشغيل المشروع)

(١) يستخدم الرمز فى.............فى برنامج Scratch .

(٢) يستخدم الرمز فى إضافة .... كخلفية للمنصة .

(٣) يستخدم الأمر pen down فى .... للكتابة أثناء حركة القلم .

(ب) ما فائدة الكود say Hello!

الفائز إدارة زفتى التعليمية ـ غربية -2- فى الكمبيوتر

*** السؤال الأول: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ:**

(١) من عوامل الأمان الوقوف لمدة دقيقة مقابل كل 30 دقيقة تقضيها أمام الجهاز. ( )

(٢) يتميز برنامج Scratch بأنه برنامج مجانى يمكن الحصول عليه من الإنترنت. ( )

(٣) مجموعة Motion تحتوى على أوامر تستخدم فى التحكم فى مظهر الكائن ولونه ( )

(٤) برنامج Scratch يعمل على أنظمة تشغيل مختلفة مثل Linux و Windows. ( )

(٥) لايمكن التعامل مع برنامج Scratch بدون اتصال بالإنترنت . ( )

(٦) عند حفظ ملف فى برنامج Scratch يأخذ الامتداد Sb2 . ( )

(٧) يمكن وضع صورة من ملف خلفية للمنصة . ( )

(٨) لا يمكن التحكم فى اتجاه دوران الكائن أثناء التصميم . ( )

*** السؤال الثانى: اختر الإجابة الصحيحة من بين الأقواس : (٦ درجات)**

(١) .... هو وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقى فى محادثة على الإنترنت .

(التصيد الاحتيالى – الازدراء – الصفع السعيد)

(٢) .... يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع .

(منطقة المنصة – منطقة الكائنات – منطقة البرمجة)

(٣) يستخدم الأمر .... لعمل تكرار لا نهائى من المرات فى برنامج Scratch .

(Repeat – Forever - Move)

*** السؤال الثالث: أكمل الجمل التالية مما بين القوسين : (١٢ درجة)**

(المقطع البرمجى – جدار الحماية – New – Turn degrees – Delete – Save As)

(١) .... يقصد به الأجهزة والبرامج التى تمنع الدخول غير المصرح به إلى مواقع معينة قد تكون منافية للآداب أو غير آمنة .

(٢) .... هو مجموعة الأوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة بترتيب معين كما تركب لعبة Pazzles .

(٣) لحفظ المشروع من قائمة File اختر الأمر ....

(٤) لإنشاء ملف جديد اختر الأمر .... من قائمة File .

(٥) لحذف الكائن النشط ، نضغط على المفتاح الأيمن للفأرة ونختار .... من القائمة المنسدلة .

(٦) يستخدم الأمر .... من Motion Blocks لدوران الكائن بزاوية معينة .

* السؤال الرابع: أجب عن التالى : (٦ درجات)

– أذكر ثلاثة من مكونات الشاشة الرئيسية لبرنامج Scratch :

[١] .... [٢] .... [٣] ....

الفائز إدارة الهرم التعليمية ـ الجيزة -3- فى الكمبيوتر

* السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة من بين الأقواس :

(١) الأمر .... يستخدم لتكرار حركة الكائن عدد لا نهائى من المرات .

(Move – Forever – Wait)

(٢) يستخدم مفتاح .... لاستمرار تأثير الرمز النشط من شريط أدوات التحكم .

(Alt – Ctrl – Shift)

(٣) تحتوى مجموعة .... على أوامر تتحكم فى مظهر ولون الكائن .

(Looks – Control – Events)

(٤) لإنشاء مشروع جديد ببرنامج سكراتش نختار الأمر .... من قائمة File .

(Open – New – Save As)

(٥) لجعل الكائن فى حالة انتظار نستخدم الأمر (Point to – Turn Degrees – Wait)

(٦) لعرض معلومات عن المقطع البرمجى نختار الأمر .... من القائمة المنسدلة .

(Help – Copy – Delete)

(٧) وضع تعليق غير مهذب فى محادثة على الإنترنت يسمى ....

(التصيد الاحتيالى – الازدراء – الصفع السعيد)

(٨) لمسح أى خطوط أو رسومات على المنصة نستخدم الأمر ....

(Delete – Cancel – Clear)

(٩) عند حفظ مشروع برنامج سكراتش يأخذ الملف الامتداد (sb2 – bs2 – 2sb)

(١٠) أمر التكرار Repeat من أوامر مجموعة (Events – Control – Motion)

*** السؤال الثانى: أكمل ما يلى مستعينا بما بين الأقواس :**

(شريط الأدوات – البرمجة – مكتبة البرنامج – التعدى الإلكترونى – منطقة الكائنات – Move steps – Control – Edit – Undelete – Motion – Pen down)

(١) الخروج عن الآداب والأخلاق فى محادثة على الإنترنت يسمى ....

(٢) تحتوى مجموعة على الأوامر الخاصة بحركة دوران الكائن على المنصة .

(٣) للتراجع عن حذف الكائن نختار الأمر .... من قائمة ....

(٤) من مكونات واجهة برنامج سكراتش الرئيسية .... و ....

(٥) لتحريك الكائن عدد معين من المرات على المنصة نستخدم الأمر ....

(٦) يتم ترتيب أوامر المقطع البرمجى لعمل قصة تفاعلية بمنطقة ....

(٧) يمكن إضافة كائن جديد إلى المشروع فى برنامج سكراتش من

(٨) الأمر .... لوضع القلم ورسم خطوط مع حركة الكائن .

*** السؤال الثالث: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ:**

(١) يظهر ناتج تنفيذ المشروع فى منطقة البرمجة . ( )

(٢) تتميز كل مجموعة من مجموعات أوامر البرمجة بلون واسم . ( )

(٣) لا يمكن إضافة الأصوات إلى المشروع ببرنامج سكراتش . ( )

(٤) يمكن عمل قصص تفاعلية وأشكال متحركة باستخدام برنامج سكراتش . ( )

(٥) يعمل برنامج سكراتش من خلال نظام التشغيل Linux فقط . ( )

(٦) يعمل برنامج سكراتش بالطريقة Offline بشرط الاتصال بالإنترنت . ( )

(٧) يدعم برنامج سكراتش اللغة العربية . ( )

(٨) تستخدم القائمة المنسدلة فى إضافة تعليق للمقطع البرمجى . ( )

(٩) المكان الافتراضى للكائن على المنصة هو (١٨٠ ، ٢٤٠) . ( )

(١٠) توجد أشكال مختلفة من الكائنات يمكن إضافتها إلى المشروع . ( )



الفائز إدارة التحرير التعليمية -4- فى الكمبيوتر

*** السؤال الأول : أكتب المصطلح العلمى لكل ما يأتى**

(١) هو مجموعة الأوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين .

(٢) عملية مهاجمة إحدى الضحايا على غفلة منه ويقوم شريك المهاجم بتصويرها بالتليفون أو كاميرا رقمية ثم يتم نشرها عبر التليفون أو الإنترنت .

(٣) أمر يستخدم لتكرار تنفيذ أمر معين لعدد محدد من المرات .

(٤) هى الصورة التى تغطى المنصة Stage وتكون خلف الكائنات لتضيف للمشروع الشكل الجمالى .

(٥) مجموعة من الأوامر الهامة فى عمل المشاريع التعليمية فهى تجعل الكائن يرسم خطوط وتلوينها أثناء حركته ويمكن استخدامها فى رسم أشكال هندسية مختلفة بسهولة :

*** السؤال الثانى : اختر الإجابة الصحيحة من بين الأقواس :**

(١) مكان الكائن (القطة) الافتراضى على المنصة هو :

(480 , 180 - 360 , 180 - 220 , 0 - 0 , 0)

(٢) مجموعة تحتوى على Blocks تستخدم فى التحكم فى أنماط وأشكال الكائنات وتلوينها:

(الحركة Motion - الأحداث Event - المظاهر Looks - الصوت Sounds)

(٣) يمكن إضافة كائن جديد من خلال :

(مكتبة الكائنات - ملف مخزن على وسيط تخزين - كاميرا الويب - جميع ما سبق)

(٤) يتم حفظ المشروع سكراتش بامتداد sb2. من خلال قائمة File واختيار الأمر :

(Open - Delete - Save as - Quit)

(٥) لتصغير حجم الكائن نضغط على الرمز :

(رمز الكرة الأرضية - رمز التصغير - رمز الختم - رمز العلم)

*** السؤال الثالث : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ :**

(١) يساعد برنامج Scratch على التفكير بطريقة منطقية دون الاعتماد على الحفظ فى ترتيب الأوامر . ( )

(٢) ترتيب الأوامر لا يؤثر على نتيجة التنفيذ فى أى برنامج . ( )

(٣) برنامج Scratch لا يدعم اللغة العربية . ( )

(٤) الإزدراء هو وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقى فى محادثة على الإنترنت ( )

(٥) يستخدم الأمر Delete من القائمة المنسدلة فى حذف المقطع البرمجى . ( )

*** السؤال الرابع : (أ) أذكر وظيفة كل أمر من الأوامر التالية :**

م	١	٢	٣
الأمر	pen down	move 10 steps	next costume
الوظيفة	....	....	....

(ب) أذكر أثنين من عوامل الأمان للحفاظ على صحتك أثناء استخدامك الكمبيوتر

(١) ....

(٢) ....

الفائز محافظة دمياط / إدارة دمياط -5- فى الكمبيوتر

*** السؤال الأول : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ :**

(١) يمكن وضع صورة من ملف خلفية للمنصة . ( )

(٢) لا يمكن التحكم فى اتجاه دوران الكائن أثناء التصميم . ( )

(٣) برنامج Scratch يمكن التعامل معه من خلال الاتصال بالإنترنت فقط . ( )

(٤) يتم وضع قيمة الانتظار داخل الأمر Wait . ( )

(٥) يمكن تغيير حجم المنصة إلى حجم ملء الشاشة . ( )

(٦) يتميز برنامج Scratch بتوافر واجهة باللغة الإنجليزية فقط . ( )

*** السؤال الثانى : أكمل العبارات التالية :**

(١) من أهم مميزات استخدام برنامج اسكراتش Scratch ....

(٢) سجل خطوات تغيير اللغة إلى العربية فى برنامج Scratch ....

(٣) من طرق إدراج كائن جديد فى برنامج Scratch ....

(٤) يستخدم تبويب .... فى التعامل مع الصوت بالتسجيل والتشغيل .

(٥) يوجد بها الكائنات المستخدمة بالمشروع ....

* السؤال الثالث: (أ) أذكر الفرق بين كل من :

(١) أوامر التكرار (Forever) و (Repeat). (٢) الأوامر (Show) و (Hide)

(ب) أذكر وظيفة كل أيقونة مما يلى :

	١	٢	٣	٤	٥
الأيقونة					
الوظيفة					

* السؤال الرابع: اختر الإجابة الصحيحة من بين الأقواس :

(١) لحفظ الملف من قائمة File اختر .... (Cut – Copy – Save as)

(٢) إسم الملف الذى تم إنشاؤه يأخذ الامتداد .... (Txt – Php – Sb2)

(٣) يمكن مضاعفة عدد الكائن عن طريق .... من القائمة المنسدلة .

(Delete – Duplicate – Save As)

(٤) .... هى الأوامر الرسومية الخاصة بكل مجموعة وتستخدم فى المقاطع البرمجية .

(Control – Motion – Blocks – Scripts)

(٥) تمكنك .... من إضافة خلفيات مختلفة للمنصة .

(منطقة المنصة – الكائن – منطقة البرمجة – خلفية المنصة)

الفائز إدارة غرب المنصورة التعليمية -6- فى الكمبيوتر

* السؤال الأول: أكمل العبارات التالية بما هو مناسب :

(١) لفتح مشروع سبق حفظه من قائمة File نختار ....

(٢) يمكن تغيير لون الكائن على المنصة بإضافة الامر................ للمقطع البرمجى .

(٣) المنطقة التى يظهر عليها نتيجة مشروعك ....

(٤) للتعامل مع مظاهر الكائنات المختلفة نقوم بتنشيط التبويب......... من شريط التبويبات

(٥) يستخدم تبويب .... للتعامل مع أوامر المقطع البرمجى ومنطقة البرمجة .

* السؤال الثانى: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ:

(١) يعمل برنامج سكراتش بالطريقة Offline بشرط الإتصال بالإنترنت . ( )

(٢) عند حفظ ملف فى برنامج Scratch يأخذ الامتداد Sb2 . ( )

(٣) خلفية المنصة هى الصورة التى تغطى المنصة ، أو يتم إضافتها للمنصة Stage وتكون خلف الكائنات . ( )

(٤) من عوامل الأمان الوقوف لمدة دقيقة مقابل كل دقيقة تقضيها أمام الجهاز. ( )

(٥) نستخدم الأمر Forever لعمل تكرار لعدد مرات محدد . ( )

*** السؤال الثالث: أذكر المصطلح العلمى الدال على كل عبارة مما يلى :**

(١) مجموعة من الأوامر التى تستخدم فى إضافة وتسجيل ملفات الصوت .

(٢) وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقى فى محادثة على الإنترنت .

(٣) أمر يستخدم لرفع القلم وعدم الرسم أثناء حركة الكائن .

(٤) تحتوى على Blocks تستخدم فى التحكم فى أنماط وأشكال الكائنات وألوانها .

(٥) عملية مهاجمة إحدى الضحايا على غفلة منه ويقوم شريك المهاجم بتصويرها بالتليفون المحمول أو كاميرا .

*** السؤال الرابع: صحح ما تحته خط فى العبارات التالية :**

(١) يعتبر برنامج Wordpad لغة رسومية مصمم لتعليم البرمجة بصورة مرئية .

(٢) سكراتش يدعم اللغة الألمانية بشكل كامل .

(٣) نقطة (X=10 , Y=100) تمثل موضع الكائن الافتراضى على المنصة Stage .

(٤) يستخدم الأمر Turn degrees من Blocks Events لدوران الكائن بزاوية معينة .

الفائز إدارة شبرا التعليمية -7- فى الكمبيوتر

*** السؤال الأول: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ :**

(١) منطقة الكائنات Sprites توجد بها الكائنات المستخدمة فى المشروع . ( )

(٢) تستطيع تغيير مكان الكائن Sprite على المنصة بالسحب والإفلات . ( )

(٣) يعمل برنامج Scratch بنظام التشغيل Windows فقط . ( )

(٤) يدعم برنامج سكراتش اللغة العربية بشكل كامل . ( )

(٥) يستخدم الرمز فى إضافة خلفية للمنصة من مكتبة الخلفيات . ( )

*** السؤال الثانى: أكمل العبارات التالية بما هو مناسب :**

(١) رسائل إلكترونية غير مرغوب بها ....

(٢) لرسم خطوط أثناء حركة الكائن وتلوينها بألوان مختلفة نستخدم أوامر مجموعة..........
(٣) لإنشاء ملف جديد من قائمة .... نختار New .
(٤) يمكن تكرار المقطع البرمجي باختيار الأمر .... من القائمة المنسدلة له .
(٥) الأمر .... يستخدم لمسح المنصة من الخطوط والرسومات .

*** السؤال الثالث: أختر الإجابة الصحيحة من بين الأقواس لكل ما يأتى :**

(١) يمكن تشغيل برنامج سكراتش من خلال نظام تشغيل ....

(Linux – Windows – كلاهما)

(٢) من مكونات الشاشة الرئيسية لبرنامج سكراتش ....

(منطقة المنصة – شريط القوائم – كل ما سبق)

(٣) لتغيير لغة واجهة برنامج سكراتش نضغط على الرمز ....

(⬤ - 🌐 - ▬)

(٤) من مميزات برنامج سكراتش أنه ....

(غير مجانى – لا يدعم اللغة العربية – لا شئ مما سبق)

(٥) لإضافة تعليق إلى المقطع البرمجى من القائمة المختصرة نختار ....

(Add Sprite – Show – Add comment)

*** السؤال الرابع: (أ) أذكر وظيفة كل أمر برمجى فى المقطع البرمجى التالى :**

الأمر		الوظيفة
when [flag] clicked ⑤	(١)	....
repeat 4 ④	(٢)	....
pen down ①	(٣)	....
move 150 steps ②	(٤)	....
turn ↶ 90 degrees ③	(٥)	....

(ب) ما هو الناتج بعد تنفيذ المقطع البرمجى السابق ؟

....

الفائز إدارة سيدى جابر التعليمية -8- فى الكمبيوتر

*** السؤال الأول: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ:**

(١) يتميز برنامج Scratch بأنه برنامج مجانى يمكن الحصول عليه من الإنترنت ( )
(٢) يمكن وضع صورة من ملف خلفية للمنصة . ( )
(٣) تتميز كل مجموعة من مجموعات أوامر البرمجة بلون واسم معين . ( )
(٤) لا يمكن تغيير لغة واجهة برنامج Scratch إلى اللغة العربية . ( )
(٥) ترتيب الأوامر لا يؤثر على نتيجة التنفيذ فى أى برنامج . ( )

*** السؤال الثانى: أكمل العبارات التالية بما هو مناسب مما بين القوسين :**

(Save As – Duplicate – رسم وتلوين أشكال هندسية – Forever – Hide)

(١) لتكرار أمر أو مجموعة أوامر عدد لانهائى من المرات داخل المقطع البرمجى نستخدم الأمر ....
(٢) يمكن إخفاء الكائن من المنصة بالأمر ....
(٣) تساعد أوامر القلم pen Blocks فى .... مختلفة .
(٤) يمكن مضاعفة عدد الكائن من القائمة المختصرة باستخدام الأمر ....
(٥) لحفظ ملف لأول مرة ، من قائمة File ، اختار الأمر....................

*** السؤال الثالث: صل العبارات من العمود (A) بما يناسبها من العمود (B) :**

	العمود (A)		العمود (B)
١	when [flag] clicked	أ)	وضع تعليق غير مهذب وغير أخلاقى فى محادثة على الإنترنت .
٢	لحذف كائن أو حذف مقطع برمجى	ب)	أمر يعكس صورة الخلفية رأسياً .
٣	الإزدراء	جـ)	يتحرك الكائن عدد ١٠ خطوات .
٤	Flip up down	د)	بالضغط على رمز التشغيل يتم تنفيذ الأوامر
٥	move (10) steps	هـ)	نختار الأمر Delete من القائمة المختصرة

* **السؤال الرابع:** **أكتب المصطلح العلمى الدال على كل عبارة مما يلى :**

(١) مجموعة من الأوامر التى تستخدم فى رسم خطوط وتلوينها .

(٢) الخروج عن الأدب والأخلاق فى غرف المحادثة أو الرسائل الفورية .

(٣) تبويب منه يتم إضافة وتشغيل أوامر الصوت .

(٤) يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع .

(٥) هو تظاهر شخص محتال بأنه يتبع هيئة استعلامات للحصول على بيانات شخصية أو مالية من آخرين عبر الإنترنت .

الفائز إدارة برج العرب التعليمية -9- فى الكمبيوتر

* **السؤال الأول:** **ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ:**

(١) لا يمكن التحكم فى اتجاه دوران الكائن أثناء التصميم . ( )

(٢) مجموعة Motion تحتوى على الأوامر التى تتحكم فى مظهر ولون الكائن. ( )

(٣) لا يمكن إضافة الأصوات إلى المشروع فى برنامج سكراتش . ( )

(٤) اختيار الإضاءة المناسبة من عوامل الأمان للحفاظ على صحتك أثناء استخدامك الكمبيوتر . ( )

(٥) نستخدم القائمة المنسدلة فى إضافة تعليق للمقطع البرمجى . ( )

* **السؤال الثانى:** **أكمل العبارات التالية بما هو مناسب مما بين القوسين :**

(المقطع البرمجى – [رمز] – [رمز] – Save as – Open)

(١) لفتح ملف سبق حفظه للتعديل فيه فى برنامج Scratch نختار من قائمة File ......

(٢) ...... هى مجموعة الأوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة بترتيب معين .

(٣) يتم حفظ المشروع باستخدام الأمر .... من قائمة File بشريط القوائم .

(٤) لإضافة صورة خلفية للمنصة من مكتبة الخلفيات نضغط على الرمز ....

(٥) لإضافة كائن من مكتبة البرنامج نضغط على الرمز ....

* **السؤال الثالث:** **اختر الإجابة الصحيحة للعبارات التالية مما بين القوسين :**

(١) ..... يقصد به الأجهزة والبرامج التى تمنع الخول غير المسرح به إلى مواقع غير آمنة

(جدار الحماية – Hide – Save as – Clear)

(٢) لإخفاء الكائن النشط من المنصة اختر .... من القائمة المنسدلة .

(Clear – Save as – Hide – جدار الحماية)

(٣) يستخدم الأمر .... لمسح أى خطوط أو رسومات على المنصة .

(Clear – Save as – Hide – Open)

(٤) لفتح ملف سبق حفظه فى برنامج Scratch من خلال الأمر........ من قائمة File .

(Clear – repeat – Hide – forever)

(٥) لفتح ملف جديد فى برنامج Scratch اختر الأمر .... من قائمة File .

(Clear – New – Hide – Open)

*** السؤال الرابع: ضع رقم الأمر البرمجى أمام الوظيفة المناسبة له :**

الأمر البرمجى		الوظيفة	
١	say Hello! for 2 secs	أ)	للتبديل بين مظاهر الأشكال المختلفة للكائن.
٢	pen down	ب)	تظهر رسالة لمدة ثانيتين وتختفى .
٣	next costume	جـ)	للحصول على معلومات عن الكائن .
٤	i	د)	لتصغير الكائن .
٥		هـ)	(وضع القلم) حركة الكائن ترسم خط .

الفائز -10- إدارة بنها التعليمية فى الكمبيوتر

*** السؤال الأول: أكمل العبارات التالية مما بين القوسين :**

(Motion - - رأسياً - Sound - جدار الحماية -)

(١) تبويب......... يستخدم للتعامل مع تشغيل وتسجيل الأصوات .

(٢) مجموعة.......... تحتوى على أوامر تستخدم فى حركة الكائنات أو دورانها أو تحديد الاتجاهات على المنصة .

(٣) لتغيير لغة واجهة برنامج Scratch نختار الرمز ....

(٤) ..... هى البرامج والأجهزة التى تمنع الدخول غير المصرح به إلى مواقع معينة .

(٥) يستخدم رمز التشغيل .... فى تنفيذ برنامج Scratch .

*** السؤال الثانى:** ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ:

(١) اسم ملف Scratch عند حفظه يأخذ الامتداد DOC. ( )

(٢) المكان الافتراضى للكائن على المنصة هو (١٨٠ ، ٢٤٠) . ( )

(٣) الإزدراء هو وضع تعليق غير مهذب وغير أخلاقى فى محادثة على الإنترنت ( )

(٤) لإنشاء ملف مشروع جديد فى برنامج Scratch من قائمة File نختار New ( )

(٥) لعمل تكرار عدد لانهائى من المرات نستخدم الأمر Repeat . ( )

*** السؤال الثالث:** (أ) ضع رقم الأمر البرمجى أمام الوظيفة المناسبة له :

	الأمر البرمجى		الوظيفة
١	if on edge, bounce	أ)	تغيير مكان الكائن على المنصة .
٢	turn ↺ 50 degrees	ب)	مساعد البرنامج يستخدم للحصول على شرح للأمر وأمثلة عليه .
٣	wait 0.5 secs	جـ)	أمر يستخدم لارتداد الكائن عندما يصل إلى حافة المنصة .
٤	?	د)	دوران الكائن إلى اليسار زاوية مقداها ٥٠°.
٥	go to x: 0 y: 0	هـ)	الانتظار مدى نصف ثانية (0.5) .

(ب) أذكر أربعة من مكونات شاشة برنامج Scratch

الفائز -١١- إدارة السنبلاوين التعليمية فى الكمبيوتر

*** السؤال الأول:** ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ:

(١) يعمل برنامج Scratch من خلال نظام التشغيل Linux فقط . ( )

(٢) يعتمد برنامج Scratch على وضع الأوامر بعضها فوق بعض بنظام معين لتحقيق الغرض المطلوب . ( )

(٣) لرسم خط أثناء حركة الكائن استخدم الأمر Pen up . ( )

(٤) عند تنشيط الكائن يظهر التبويب Costumes . ( )

(٥) لتغيير حجم الخط نستخدم الأمر Set pen color to . ( )

السؤال الثانى: أكمل الجمل التالية بما هو مناسب :

(١) الملف الذى يتم إنشاءه ببرنامج اسكراتش يأخذ الامتداد ....

(٢) لحفظ المشروع الذى تم إنشاءه نختار الأمر Save As من قائمة ....

(٣) برنامج اسكراتش يدعم اللغة .... بشكل كامل .

(٤) عند تنشيط الخلفية يظهر التبويب..........................

(٥) يستخدم الأمر .... لمسح أى خطوط أو رسومات من على المنصة .

*** السؤال الثالث: أكتب المصطلح العلمى لكل ما يأتى :**

(١) هو التبويب المسئول عن التعامل مع تشغيل وتسجيل الأصوات .

(٢) وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقى فى محادثة على الإنترنت .

(٣) أمر يستخدم لرفع القلم وعدم الرسم أثناء حركة الكائن .

(٤) مجموعة من الأوامر يتم تركيبها بترتيب معين بمنطقة البرمجة Script Area (مثل تركيب لعبة Puzzles) .

(٥) يعتبر لغة رسومية تختلف عن باقى لغات البرمجة لأنها مصممة لتعليم البرمجة بصورة مرئية وتعليم الخطوات المنطقية المرتبة لعمل برنامج يستخدم فيه التخيل والإبداع

*** السؤال الرابع: اختر الإجابة الصحيحة لكل ما يأتى من بين الأقواس :**

(١) لتكرار عدد مرات محددة نستخدم الأمر ...... (Repeat – Forever – Cotrol)

(٢) لتكرار عدد لا نهائى من المرات نستخدم الأمر (Repeat – Forever – Cotrol)

(٣) يمكن مضاعفة عدد الكائن عن طريق القائمة المنسدلة ونختار الامر .... (Delete – Duplicate – Save As)

(٤) لإخفاء الكائن من على المنصة نختار الأمر (Hide – Show – Next costume)

(٥) تستخدم مجموعة .... فى رسم الأشكال المختلفة (Motion – Events – Pen)

الفائز إدارة قويسنا التعليمية -12- فى الكمبيوتر

*** السؤال الأول: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ:**

(١) يمكن وضع صورة من ملف كخلفية للمنصة . ( )

(٢) ترتيب الأوامر لا يؤثر على نتيجة التنفيذ فى أى برنامج ( )

(٣) يمكن توظيف أسهم لوحة المفاتيح للتحكم فى الكائن . ( )

(٤) يسمح برنامج أسكراتش بتعديل اسم الكائن وتغيير مكانه . ( )

(٥) الاختيار Flip up down يعكس صورة الخلفية رأسياً . ( )

(٦) لا يمكن التحكم فى إتجاه دوران الكائن أثناء التصميم . ( )

السؤال الثانى: أكمل العبارات التالية بما هو مناسب :

(١) يستخدم الامر .... لعمل تكرار محدد بعدد مرات بينما يستخدم الأمر .... بعمل تكرار لا نهائى من المرات .

(٢) الطرق المختلفة لإضافة كائن جديد هى .... و .... و ....

(٣) .... يقصد به الأجهزة والبرامج التى تمنع الدخول غير المصرح به إلى مواقع معينة قد تكون منافية للآداب أو غير آمنه .

(٤) أهم مكونات الواجهة الرئيسية لبرنامج Scratch .... و .... و .... و ....

(٥) بعض المجموعات Scripts التى تساعد فى تصميم وإنشاء مشروك ...... و .... و ....

(٦) .... وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقى فى محادثة على الإنترنت .

السؤال الثالث: أكتب وظيفة الأوامر التالية :

م	الأيقونة	الوظيفة	م	الأيقونة	الوظيفة
١	pen down	....	٥	clear	....
٢	pen up	....	٦	say Hello!	....
٣	say Hello! for 2 secs	....	٧	show	....
٤	set pen color to	....	٨	hide	....

السؤال الرابع: أكتب وظيفة الأوامر التالية :

when clicked 5
repeat 4 4
pen down 1
move 150 steps 2
turn 90 degrees 3

(١) ....

(٢) ....

(٣) ....

(٤) ....

(٥) ....



الفائز إدارة المنتزة ـ الاسكندرية -13- فى الكمبيوتر

السؤال الأول: أكمل العبارات التالية بما يناسبها من كلمات مما بين القوسين:

(خلفية المنصة Stage Backdrop – جدار الحماية Firewall – Open – منطقة المنصة Stage – 📷 – 🛑)

(١) من مكونات واجهة برنامج Scratch يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع هى

(٢) لفتح ملف سبق حفظه فى Scratch للتعديل فيه افتح القائمة File واختر أمر

(٣) رمز يظهر أعلى المنصة التى يظهر عليها نتيجة مشروعك ويمثل التحكم فى لإيقاف البرنامج هو ..

(٤) الصورة التى تغطى المنصة Stage وتكون خلف الكائنات لتضيف للمشروع الشكل الجمالى هى

(٥) الأجهزة أو البرامج التى تمنع الدخول المصرح به إلى مواقع معينة قد تكون منافية للآداب أو غير آمنة هى

السؤال الثانى: أختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين :

(١) لغة برمجة رسومية مصممة لتعليم البرمجة بصورة مرئية ويمكن من خلالها عمل قصص تفاعلية وتصميم ألعاب ورسومات : (Linux – Windows – Scratch)

(٢) لتكرار أمر أو مجموعة من الأوامر داخل المقطع البرمجى عدد مرات محددة نستخدم الأمر : (Duplicate – Forever – Repeat)

(٣) من أوامر مجموعة القلم Pen وتستخدم فى مسح أى خطوط ورسومات على المنصة Stage فى برنامج Scratch هو أمر: (pen down – pen up – clear)

(٤) مجموعة أوامر رسومية تم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين باستخدام Scratch تشبه تجميع قطع الـ Puzzles هو :

(المقطع البرمجى – منطقة المنصة – منطقة الكائنات)

(٥) يمكن التحكم فى كائن الكرة الموجود على المنصة بتكبير الكائن من خلال شريط أدوات التحكم باستخدام الرمز : (❓ – ⤢ – ⤡)

* السؤال الثالث: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ:

(١) اعتبار الإضاءة المناسبة للجهاز من عوامل الأمان عند استخدامك للكمبيوتر. ( )

(٢) لتكبير أو تصغير المقطع البرمجى فى Scratch نستخدم الأمر ⓘ . ( )

(٣) ترتيب الأوامر فى المقطع البرمجى لا يؤثر على نتيجة التنفيذ فى Scratch. ( )

(٤) يدعم برنامج Scratch اللغة العربية بشكل كامل . ( )

(٥) التعدى الإلكترونى عبر الإنترنت يقصد به وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقى فى محادثة على الإنترنت . ( )

* السؤال الرابع: اختر من العمود (ب) ما يناسبه من العمود (أ) :

م	العمود (أ)	م	العمود (ب)
١	لتحريك كائن (القطة) على المنصة عدد معين من الخطوات نستخدم أمر	أ)	
٢	رمز يظهر أعلى المنصة التى يظهر عليها نتيجة مشروعك ويمثل التحكم فى تشغيل البرنامج .	ب)	
٣	إدراج كائن New sprite إلى المنصة من مكتبة برنامج Screach نختار الشكل	جـ)	move 10 steps
٤	لمسح الكائن من على المنصة فى برنامج Scratch من شريط أدوات التحكم نختار الرمز	د)	ⓘ
٥	لعرض معلومات عن الكائن Sprite اضغط على الرمز	هـ)	

الفائز إدارة شبين الكوم ـ المنوفية -14- فى الكمبيوتر

* السؤال الأول: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ:

(١) يعمل برنامج Scratch من خلال نظام التشغيل Linux فقط . ( )

(٢) تحتوى مجموعة Motion على Blocks والتى تستخدم فى تحديد الأحداث التى تقع على الكائن . ( )

(٣) عند الضغط على الاختيار Filp left righy تنعكس صورة خلفية المنصة رأسياً.

(٤) عند تنشيط الكائن يظهر التبويب Costumes . ( )

(٥) يعتمد برنامج Scratch على وضع الأوامر بعضها فوق بعض بنظام معين لتحقيق الغرض المطلوب . ( )

(٦) من مكتبة الخلفيات Backdrop library يمكنك اختيار خلفية للمنصة . ( )

(٧) لعدم خروج الكائن عن المنصة وجعله يرتد عند حافة المنصة استخدم الأمر If on edge, bounce . ( )

(٨) لتغيير حجم الخط يستخدم الأمر Set pen color to . ( )

(٩) استخدام الأصوات يضيف إلى القصص والألعاب والمشاريع جمالاً وتشويقاً ( )

(١٠) لرسم خط أثناء حركة الكائن استخدم الأمر Pen up . ( )

*** السؤال الثانى : اختر كلمة من بين القوسين لتكمل الجمل التالية :**

(Clear – Save As – Hide – Open – جدار الحماية)

(١) يستخدم الأمر .... لمسح أى خطوط أو رسومات على المنصة .

(٢) يتم حفظ المشروع فى برنامج Scratch من خلال الأمر ....

(٣) لفتح ملف سبق حفظه فى برنامج Scratch اختر الأمر.......... من قائمة File .

(٤) .... يقصد به الأجهزة والبرامج التى تمنع الدخول غير المصرح به إلى مواقع غير آمنة

(٥) لإخفاء الكائن النشط من المنصة اختر .... من القائمة المنسدلة .

*** السؤال الثالث : اختر من العمود (ب) ما يناسبه من العمود (أ) :**

م	العمود (أ)	م	العمود (ب)
١	لإنشاء ملف جديد	أ)	Forever
٢	أمر يستخدم لعمل تكرار لانهائى العدد	ب)	New
٣	أمر يستخدم لعمل تكرار عدد مرات محددة	جـ)	Duplicate
٤	لنسخ الكائن (مضاعفة عدد الكائن على المنصة)	د)	Wait
٥	يتم تحديد قيمة الانتظار من خلال	هـ)	Repeat

*** السؤال الرابع : أكمل الجمل التالية بما هو مناسب :**

(١) .... هو مجموعة الأوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة بترتيب معين .

(٢) للتراجع عن حذف الكائن اختر...... من قائمة Edit من شريط القوائم الرئيسية للبرنامج

(٣) يمكن التبديل بين مظاهر الأشكال للكائن باستخدام الامر .... من مجموعة Looks

(٤) يستخدم برنامج Scratch فى..

(٥) مجموعة........ تستخدم فى تحديد الحدث الذى يقع على الكائنات لبدء تنفيذ المشروع

*** السؤال الخامس:** أجب عن ما يأتى :

(أ) أذكر ثلاثة من عوامل الأمان للحفاظ على صحتك أثناء استخدامك الكمبيوتر .

(ب) أثنين من مكونات الشاشة الرئيسية لبرنامج Scratch .

الفائز - إدارة شرق كفر الشيخ التعليمية -15- فى الكمبيوتر

*** السؤال الأول:** ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ :

(١) برنامج Scratch لا يدعم اللغة العربية بشكل كامل . (   )

(٢) لا يمكن التعامل مع برنامج Scratch إلا من خلال الاتصال بالإنترنت . (   )

(٣) يوفر برنامج Scratch مظاهر متعددة لجميع الكائنات . (   )

(٤) يمكن التحكم فى اتجاه دوران الكائن أثناء التصميم . (   )

(٥) يمكن الحصول على برنامج Scratch من الإنترنت مجاناً . (   )

*** السؤال الثانى:** اذكر المصطلح العلمى الدالى على الجمل التالية :

(١) لغة رسومية مصممة لتعلم البرمجة بصورة مرئية ويمكن من خلالها عمل قصص وألعاب ورسوم متحركة .

(٢) تحتوى على مجموعة أوامر تجعل الكائن يرسم خطوط وأشكال هندسية ويلونها أثناء الحركة

(٣) وضع تعليق غير أخلاقى أو غير مهذب فى محادثة على الإنترنت .

(٤) هو مجموعة الأوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة بترتيب معين .

(٥) من مكونات واجهة اسكراتش يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع .

السؤال الثالث: أختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين :

(١) الأمر repeat 10 لتحريك الكائن عدد (محدد – لا نهائى – صفر) من المرات

(٢) الأمر next costume من أوامر مجموعة (Motion – Looks – Control) .

(٣) الأمر if on edge, bounce يجعل الكائن (يرتد – يتوقف – ينتظر) عندما يصل إلى حافة المنصة .

(٤) الأمر pen down من أوامر مجموعة .... (الحركة – الصوت – القلم) .

(٥) للتراجع عن حذف الكائن نختار Undelete من قائمة ... (View - Edit - File) .

*** السؤال الرابع: اختر من العمود (ب) ما يناسبه من العمود (أ) :**

م	العمود (أ)	م	العمود (ب)
١	لحذف الكائن	أ)	
٢	لتشغيل البرنامج	ب)	
٣	لتغيير اللغة	جـ)	
٤	لمضاعفة الكائن	د)	
٥	لتصغير الكائن	هـ)	

الفائز إدارة شرق المنصورة التعليمية -16- فى الكمبيوتر

*** السؤال الأول: أكمل باستخدام المصطلحات التالية :**

(لغة برمجة – Sprites – الخلفية – New – Pen)

(١) يعتبر Scratch .... رسومية .

(٢) تستخدم مجموعة البرمجة .... لرسم أشكال هندسية مثل المثلثات والدوائر .

(٣) يعتمد Scratch على كائنات تسمى ....

(٤) يستخدم الأمر .... من قائمة File لإنشاء ملف جديد .

(٥) .... هى صورة تغطى المنصة Stage وتوجد أسفل الكائنات .

*** السؤال الثانى: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ :**

(١) الأمر Forever يستخدم لتكرار مجموعة أوامر عدد محدد من المرات . ( )

(٢) يفضل استخدام جهاز الكمبيوتر فى غرفة مظلمة رديئة التهوية . ( )

(٣) برنامج Scratch هو برنامج مجانى يدعم اللغة العربية بشكل كامل . ( )

(٤) يمكن إضافة كائنات أخرى للمشروع من خلال مكتبة الكائنات فقط . ( )

(٥) يمكن نسخ المقطع البرمجى من كائن لكائن آخر عن طريق السحب والإفلات( )

*** السؤال الثالث: اختر الإجابة الصحيحة من بين الأقواس :**

(١) عند حفظ ملف Scratch فإنه يأخذ الامتداد .... (.Ser - .Sb2 - .Mp3)

(٢) ...... رسائل إلكترونية غير مرغوب فيها تكون مجهولة المصدر أو من مواقع إعلانية

(Spam - Looks - Evemts)

(٣) أمر ...... يستخدم للتراجع عن حذف الكائن (Delete – Sprite – Undelete)

(٤) .... عبارة عن مجموعة من الأوامر Blocks لها علاقة بحركة واتجاه الكائن .

(Events - Motion - Looks)

(٥) .... تبويب مسئول عن تشغيل وتسجيل الأصوات الخاصة بالكائنات .

(Scripts - Costumes - Sound)

*** السؤال الرابع : أكتب المصطلح العلمى الدال على كل عبارة مما يأتى :**

(١) يظهر عليها نتائج تنفيذ المشروع والكائنات المستخدمة .

(٢) عبارة عن الأشكال المختلفة لنفس الكائن .

(٣) مجموعة الأوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة (Script Area) بترتيب معين .

(٤) الخروج عن الآداب العامة والأخلاق الحميدة فى غرف المحادثة .

(٥) عبارة عن العنصر الذى يتم التعامل معه وإضافة تأثيرات عليه .

الفائز إدارة طلخا التعليمية -17- فى الكمبيوتر

*** السؤال الأول : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ :**

(١) يمكن من خلال برنامج Scratch عمل قصص تفاعلية وتصميم ألعاب ورسومات وأشكال متحركة . ( )

(٢) برنامج Scratch برنامج غير مجانى لا يمكن الحصول عليه من الإنترنت. ( )

(٣) يمكن وضع صورة من ملف أو من كاميرا كخلفية للمنصة . ( )

(٤) الحدث When Clicked أمر من أوامر Looks Blocks . ( )

(٥) يمكن مضاعفة عدد الكائن عن طريق Duplicate من القائمة المنسدلة . ( )

(٦) تبويب Sounds للتعامل مع تشغيل وتسجيل الأصوات . ( )

(٧) تبويب Costumes أو Backdrop للتعامل مع مظاهر الكائنات أو خلفية المنصة والتعديل فيها . ( )

(٨) يتم تشغيل برنامج Scratch على نظام التشغيل Linux فقط . ( )

*** السؤال الثانى: اختر الإجابة الصحيحة مما بين الأقواس :**

(١)........ هو مجموعة الأوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين كما تركب لعبة Puzzles .

(الكائن – أبعاد المنصة – مجموعة البرمجة – المقطع البرمجى)

(٢)الأمر البرمجى .... يجعل الكائن يتحرك عدد معين من الخطوات ويمكن تغيير قيمة الخطوات .

((go to x:0 y:0) – (move 10 steps) – (point in direction90))

(٣)الأمر البرمجى .... يحدد نقطة انتقال الكائن لمكان المحور الأفقى والرأسى على المنصة ويمكن تغيير قيمتها .

((go to x:0 y:0) – (move 10 steps) – (point in direction90))

(٤)أمر .... يستخدم فى دوران الكائن بزاوية معينة .

(Turn(x)degreas – Clear – Repeat)

(٥)تكرار لا نهائى من المرات ويستخدم الأمر ...... (repeat – forever – control)

(٦)يستخدم الأمر .... لعمل خلفية للمنصة .

(Next Costumes – Costumes – Backdrop)

(٧)يستخدم الأمر .... لفتح ملف تم حفظه . (Open – New – Save)

*** السؤال الثالث: (أ)ما المقصود بالمصطلحات التالية :**

(١)التصيد الاحتيالى Phishing . (٢)الصفح السعيد Happy slapping .

....

(ب)أذكر المصطلح العلمى :

(١)وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقى فى محادثة على الإنترنت .

(٢)الخروج عن الأدب والأخلاق فى غرف المحادثة أو الرسائل الفورية .

(٣)يقصد به الأجهزة والبرامج التى تمنع الدخول غير مصرح به إلى مواقع قد تكون منافية للآداب أو غير آمنة .

(ج)أذكر خمسة على الأقل من مكونات واجهة برنامج Scratch ؟

....



الفائز إدارة كفر البطيخ التعليمية -18- فى الكمبيوتر

*** السؤال الأول: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ :**

(١) يتوفر برنامج Scratch باللغة الإنجليزية فقط . ( )

(٢) خلفية المنصة ثابتة ولا يمكن تغييرها . ( )

(٣) يساعد برنامج Scratch على تعليم أساسيات البرمجة . ( )

(٤) لفتح ملف سبق حفظه نختار Open من قائمة File . ( )

(٥) باستخدام مجموعة القلم Pen Blocks يمكن رسم أشكال هندسية منتظمة . ( )

*** السؤال الثانى: اختر الإجابة الصحيحة مما بين الأقواس :**

(١) لإنشاء ملف جديد نختار ...... من قائمة File . (Save – Quit – New)

(٢) لحذف الكائن نختار .... من القائمة المختصرة (Info – Delete – Duplicate)

(٣) لحفظ المشروع من قائمة File نختار .... (New – Save As – Open)

(٤) لمسح أى خطوط أو رسومات على المنصة نستخدم أمر .... من مجموعة القلم "Pen Blocks" . (Forever – Pen Up – Clear)

(٥) يمكن إضافة صوت من خلال مجموعة ...... (Sound – Events – Control)

*** السؤال الثالث: أكمل الجمل التالية بما هو مناسب مما بين القوسين :**

(التصيد الاحتيالى – الرسائل المزعجة – مجموعة Motion – التعدى الإلكترونى – المقطع البرمجى)

(١) .... يقصد به أى خروج عن الأدب والأخلاق فى غرف المحادثة أو الرسائل الفورية أو الرسائل القصية .

(٢) .... رسائل إلكترونية غير مرغوب فيها تأتى بكثرة من بعض الجهات وقد تحتوى على فيروس أو مواد غير أخلاقية .

(٣) .... تظاهر شخص محتال بأنه يتبع هيئة استعلامات للحصول على بيانات شخصية أو مالية من آخرين عبر الإنترنت .

(٤) .... مجموعة من الأوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة بترتيب معين .

(٥) ...... تحتوى على أوامر تستخدم فى حركة الكائنات أو دورانها أو تحديد الاتجاهات.

*** السؤال الرابع: اختر من العمود (ب) الوظيفة التى تناسب العمود (أ) :**

م	(أ) الأمر	م	(ب) الوظيفة
١	repeat 10	أ)	يستخدم فى تحريك الكائن .
٢	hide	ب)	حذف أى تأثيرات على الكائن النشط
٣	dear graphic effects	ج)	وضع القلم لرسم خط مع حركة الكائن
٤	move 10 steps	د)	لعمل تكرار محدد بعدد من المرات
٥	pen down	هـ)	إخفاء الكائن النشط من المنصة

الفائز -19- ميت أبو غالب التعليمية / دمياط - فى الكمبيوتر

*** السؤال الأول: أكتب المصطلح العلمى الدال على كل مما يلى :**

(١) رسائل إلكترونية غير مرغوب بها تأتى بكثرة من بعض الجهات التى تعلن عن منتجاتها وقد تحتوى على فيروس .

(٢) مجموعة من الأوامر التى يمكن تركيبها بمنطقة البرمجة بترتيب معين .

(٣) تظاهر شخص محتال بأنه تيبع هيئة استعلام للحصول على بيانات شخصية مالية من آخر عبر الإنترنت .

(٤) أمر يستخدم لعمل تكرار عدد لا نهائى من المرات فى برنامج Scratch .

(٥) أمر يستخدم لمنع خروج الكائن من المنصة وجعله يرتد عندما يصل إلى حافة المنصة

*** السؤال الثانى: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ:**

(١) الإزدراء هو وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقى فى محادثة على الإنترنت.( )

(٢) يمكن تشغيل برنامج Scratch وجهاز الكمبيوتر غير متصل بالإنترنت . ( )

(٣) يمكن وضع صورة من ملف وسائط التخزين كخلفية للمنصة فى Scratch . ( )

(٤) من عيوب برنامج Scratch أنه لا يدعم اللغة العربية . ( )

(٥) يستخدم رمز العلم الأخضر لعمل إيقاف تشغيل أوامر برنامج Scratch . ( )

*** السؤال الثالث: اختر الإجابة الصحيحة مما بين الأقواس :**

(١) ..... هو أى خروج عن الآداب والأخلاق فى غرفة المحادثة أو الرسائل الفورية أو الرسائل القصيرة . (التعدى الإلكترونى – الإنترنت – جدار الحماية)

(٢) ..... هى لغة رسومية تختلف عن لغات البرمجة ومصممة لتعلم البرمجة بصورة مرئية (Scratch – المتصفح – Word)

(٣) يمكن تشغيل برنامج Scratch فى نظام التشغيل ....
(كل ما سبق – Windows – Linux)

(٤) لمضاعفة الكائن من القائمة المنسدلة نختار الأمر ....
(Save – Duplicate – New Sprite)

(٥) .... هى الصورة التى تغطى المنصة وتكون خلف الكائنات لتعطى شكل جمالى للمشروع . (Stage خلفية المنصة – Delete – Sprite)

*** السؤال الرابع: أجب عن التالى :**

(١) أذكر خطوات إضافة كائن جديد New Sprite من مكتبة الكائنات لبرنامج Scratch.

(٢) أذكر خطوات حفظ المشروع فى برنامج Scratch .

الفائز إدارة أجا التعليمية -20- فى الكمبيوتر

*** السؤال الأول: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ :**

(١) جميع الأوامر Blocks فى Scretch توجد فى مجموعة واحدة . (   )

(٢) من الممكن إعادة ترتيب أوامر المقطع البرمجى بعد إنشاؤه . (   )

(٣) لا يمكن التحكم فى دوران الكائن Sprite على المنصة . (   )

(٤) المظهر الحالى للكائن ثابت لا يمكن تغييره . (   )

(٥) عند حذف الكائن من لوحة الكائنات يتم حذفه ايضاً من على المنصة . (   )

*** السؤال الثانى: أكتب المصطلح العلمى الدال على كل مما يلى :**

(١) رسائل إلكترونية غير مرغوب بها تأتى بكثرة من بعض الجهات .

(٢) هى الصورة التى يتم إضافتها للمنصة خلف الكائنات لتضيف للمشروع شكل جمالى .

(٣) يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع .

(٤) تظاهر شخص محتال بأنه يتبع منظمة قانونية للحصول على بيانات شخصية أو مالية

(٥) أمر يستخدم فى تكرار عدد لا نهائى من المرات .

*** السؤال الثالث: اختر الإجابة الصحيحة مما بين الأقواس :**

(١) مجموعة أوامر .... تحتوى على الأوامر التى تستخدم فى حركة الكائنات على المنصة
(Looks – Events – Motion)

(٢) يمكن تغيير لغة واجهة البرنامج إلى اللغة العربية من الرمز الموجود فى ....
(شريط القوائم – شريط الأدوات – منطقة الكائنات)

(٣) .... وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقى فى محادثة على الإنترنت .
(الإزدراء – التعدى الإلكترونى – الصفح السعيد)

(٤) الأمر البرمجى .... يجعل الكائن يتحرك عدد معين من الخطوات ويمكن تغيير قيمة الخطوات. (Point in direction90 – move 10 steps – go to x:0 y:0)

(٥) أمر حدث Clicked يوجد فى المجموعة .... (Looks – Events – Motion)

*** السؤال الرابع: أكمل العبارات التالية بالمناسب مما بين القوسين :**

(Repeat – Forever – Sb2 – منطقة الكائنات – mp3 – Scratch – Pen up)

(١) .... تحتوى على الكائنات المستخدمة فى المشروع .

(٢) امتداد ملف المشروع فى برنامج اسكراتش Scratch هو ....

(٣) الأمر .... يرفع القلم والأمر Pen down يستخدم فى وضع القلم .

(٤) يستخدم أمر .... لعمل تكرار عدد محدد من المرات .

(٥) يستخدم برنامج .... فى تعلم لغة البرمجة التعليمية .

الفائز إدارة بنى عبيد التعليمية -21- فى الكمبيوتر

*** السؤال الأول: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ:**

(١) يمكنك إضافة أصوات إلى مشروعك فى برنامج Scratch . ( )

(٢) يوجد العديد من المظاهر للكائنات . ( )

(٣) ترتيب الأوامر لا يؤثر على نتيجة تنفيذ البرنامج . ( )

(٤) لا يمكن التحكم فى اتجاه دوران الكائن أثناء التصميم . ( )

(٥) يمكن جعل الكائن يرتد عندما يصل لحافة المنصة . ( )

*** السؤال الثانى: أكمل العبارات التالية من بين القوسين :**

(مجموعة المظاهر Looks – المقطع البرمجى – التصيد الاحتيالى – Motion – Events)

(١) .... مجموعة من الأوامر يتم تركيبها بمنطقة البرمجة بترتيب معين .

(٢) مجموعة ...... تحتوى على أوامر تستخدم فى حركة الكائنات أو دورانها على المنصة.

(٣) تحتوى .... على أوامر تستخدم فى التحكم فى أنماط وأشكال الكائنات وألوانها.

(٤) مجموعة .... تحتوى أوامر تستخدم فى تحديد الأحداث التى تقع على الكائنات .

(٥) تظاهر شخص محتال بأنه يتبع هيئة استعلامات للحصزل على بيانات شخصية أو مالية من الآخرين عبر الإنترنت هو ....

*** السؤال الثالث: اختر الإجابة الصحيحة مما بين الأقواس :**

(١) نرسم أشكال هندسية من مجموعة أوامر : (Pen – Look – Sound)

(٢) لمسح الخطوط المرسومة على المنصة نستخدم الأمر : (Clear – Script – Pen)

(٣) لتكرار أمر أو مجموعة أوامر عدد لانهائى من المرات داخل المقطع البرمجى نستخدم الأمر .... (Hide – Forever – Repeat)

(٤) يمكن إخفاء الكائن من المنصة بالأمر: (Hello – Show – Hide)

(٥) يمكن تغيير لون الكائن على المنصة بإضافة الأمر .... للمقطع البرمجى .
(Open – Change color – Delete)

*** السؤال الرابع: صل العبارات من العمود (A) بما يناسبها من العمود (B) :**

	العمود (A)		العمود (B)
١	الإزدراء	أ)	أى خروج عن الأدب والأخلاق فى غرف المحادثة أو الرسائل الفورية .
٢	لحذف مقطع برمجى أو كائن	ب)	هو الأمر الذى يعكس صورة الخلفية أفقياً .
٣	التعدى الإلكترونى عبر الإنترنت	جـ)	مهاجمة أحد الضحايا على غفلة منه وتصويره بالهاتف المحمول أو بكاميرا رقمية ونشرها .
٤	Flip left right	د)	وضع تعليق غير مهذب وغير أخلاقى فى محادثة على الإنترنت .
٥	الصفع السعيد	هـ)	نختار الأمر Delete من القائمة المختصرة

(٥) التصيد الاحتيالى (٦) التعدى الإلكترونى

السؤال الثالث:

(١) البحث عبر الإنترنت (٢) القوائم البريدية

(٣) FTP نقل الملفات (٤) الصفع السعيد

(٥) التعدى الإلكترونى عبر الإنترنت

★ أسئلة الوزارة ★

السؤال الأول:

[١] اختر الإضاءة المناسبة للجهاز .

[٢] حول نظرك عن الجهاز كل ١٠ دقائق لمدة ١٠ ثوانى ، حيث بتكرار الرمش أو غمض العين بين فترة وأخرى تتجنب الجفاف

[٣] قف لمدة دقيقة مقابل كل ٣٠ دقيقة تقضيها أمام الجهاز ، لتنشيط الدورة الدموية للجسم واستعادة النشاط والبعد عن التركيز الضار .

[٤] حرك يدك التى تستخدم الفأرة باستمرار مع الاستقامة أثناء استخدام الفأرة .

السؤال الثانى: (١) التعدى الإلكترونى عبر الإنترنت : هو أى خروج عن الأدب والأخلاق فى غرف المحادثة أو الرسائل الفورية أو الرسائل القصيرة سواء كان ذلك عن طريق الإنترنت أو التليفون المحمول .

(٢) الازدراء Contempt: وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقى فى محادثة على الإنترنت.

(٣) الرسائل المزعجة Spam: رسائل إلكترونية غير مرغوب بها ، تأتى بكثرة من بعض الجهات التي تعلن عن منتجاتها أو من مجموعات الأخبار وقد تحتوى على فيرس أو مواد غير أخلاقية.

★ اختبار مراجعة - مايو (٥) ★

السؤال الأول:

(١) وضع القلم. (٢) حركة الكائن (عدد ٥ خطوات)

(٣) رفع القلم. (٤) دوران الكائن بزاوية ٥ درجة

(٥) الأوامر داخل أمر التكرار (عدد ٣٠ مرة) .

السؤال الثانى:

(١) ✓ (٢) × (٣) ✓ (٤) ✓ (٥) ×

السؤال الثالث: (١) duplicate (٢) sb.

(٣) مجموعة Looks (٤) بالإنترنت (٥) سكراتش

السؤال الرابع: (١) جميع ما سبق (٢) 0 ، 0

(٣) (٤) المظهر (٥)

★ اختبار مراجعة - مايو (٦) ★

السؤال الأول: (١) ج (٢) أ (٣) هـ (٤) ب (٥) د

السؤال الثانى:

(١) ✓ (٢) × (٣) × (٤) ✓ (٥) ✓ (٦) ×

السؤال الثالث: (١) ب (٢) ج (٣) أ (٤) ج (٥) د

★ إجابة امتحانات الإدارات التعليمية ★

- (١) إدارة غرب المحلة التعليمية -

السؤال الأول:

(١) ✓ (٢) ✓ (٣) × (٤) ✓ (٥) × (٦) ✓

السؤال الثانى: (١) Add commend (٢) File

(٣) Looks (٤) رأسياً (٥) (٦) جدار الحماية

السؤال الثالث: [أ] (١) تشغيل المشروع (٢) صورة (٣) وضع القلم [ب] إظهار رسالة لا تختفى .

- (٢) إدارة زفتى التعليمية -

السؤال الأول: (١) ✓ (٢) ✓ (٣) × (٤) ✓ (٥) × (٦) ✓ (٧) ✓ (٨) ×

السؤال الثانى:

(١) الازدراء (٢) منطقة المنصة (٣) Forever

السؤال الثالث: (١) جدار الحماية

(٢) المقطع البرمجى (٣) Save As (٤) New

(٥) Delete (٦) Turn degrees

السؤال الرابع: (١) شريط القوائم

(٢) شريط الأدوات (٣) الكائن Sprite .

- (٣) إدارة الهرم التعليمية -

السؤال الأول: (١) Forever (٢) Shift

(٣) Looks (٤) New (٥) Wait (٦) Help

(٧) الازدراء (٨) Clear (٩) sb2 (١٠) Control

السؤال الثانى: (١) التعدى الإلكترونى

(٢) Motion (٣) Edit - Undelete

(٤) شريط الأدوات – منطقة الكائنات
(٥) Move steps (٦) البرمجة
(٧) مكتبة البرنامج (٨) Pen down

السؤال الثالث: (١) × (٢) ✓ (٣) × (٤) ✓ (٥) ×
(٦) × (٧) ✓ (٨) ✓ (٩) × (١٠) ✓

- (٤) إدارة التحرير التعليمية -

السؤال الأول: (١) المقطع البرمجى (٢) الصفع السعيد
(٣) Repeat (٤) خلفية المنصة (٥) Pen

السؤال الثانى: (١) 0,0 (٢) المظاهر Looks
(٣) جميع ما سبق (٤) Save as (٥)

السؤال الثالث: (١) ✓ (٢) × (٣) × (٤) ✓ (٥) ✓

السؤال الرابع: [أ] (١) وضع القلم (٢) تحريك الكائن (١٠ خطوات) (٣) إظهار المظهر التالى للكائن
[ب] [١] اختر الإضاءة المناسبة للجهاز .
[٢] حول نظرك عن الجهاز كل ١٠ دقائق لمدة ١٠ ثوانى

- (٥) محافظة دمياط / إدارة دمياط -

السؤال الأول:
(١) ✓ (٢) × (٣) × (٤) ✓ (٥) ✓ (٦) ×

السؤال الثانى:
(١) - يساعد على تعلم أساسيات ومفاهيم البرمجة .
- مجانى يمكن الحصول عليه من خلال الإنترنت .
- يدعم اللغة العربية بشكل كامل . - يمكن تشغيله على أنظمة التشغيل مختلفة مثل : Windows, Linux
(٢) - اضغط على رمز تحديد اللغة فى شريط القوائم .
- اختار اللغة المطلوبة من القائمة المنسدلة.
(٣) - إضافة كائن جديد من مكتبة الكائنات .
- رسم كائن جديد على الرسام (داخل البرنامج) .
- تحميل كائن جديد من ملف مُخزن على أحد وسائط تخزين . - أخذ صورة للكائن باستخدام كاميرا الويب.
(٤) Sounds (٥) منطقة الكائنات Sprites Aria

السؤال الثالث: [أ] (١) repeat: لتكرار مرات محدد
- forever : أمر تكرار لعدد مرات لا نهائى .
(٢) Show : أمر إظهار كائن .
- Hide : أمر إخفاء كائن
[ب] (١) تصغير كائن (٢) تكبير كائن
(٣) مضاعفة عدد الكائن
(٤) مساعد البرنامج (٥) مسح كائن .

السؤال الرابع: (١) Save As (٢) Sb2.
(٣) Duplicate (٤) Blocks (٥) خلفية المنصة

- (٦) إدارة غرب المنصورة التعليمية -

السؤال الأول: (١) Open (٢) Change color
(٣) المنصة Stage (٤) Costumes (٥) Scripts

السؤال الثانى: (١) × (٢) ✓ (٣) ✓ (٤) × (٥) ×

السؤال الثالث:
(١) مجموعة Sounds (٢) الإزدراء (٣) Pen up
(٤) مجموعة Looks (٥) الصفع السعيد

السؤال الرابع: (١) Scratch
(٢) العربية (٣) 0,0 (٤) Motion

- (٧) إدارة شبرا التعليمية -

السؤال الأول: (١) ✓ (٢) ✓ (٣) × (٤) ✓ (٥) ×

السؤال الثانى: (١) الرسائل المزعجة Spam
(٢) Pen (٣) File (٤) Duplicate (٥) Clear

السؤال الثالث: (١) كلاهما (٢) كل ما سبق
(٣) (٤) لا شئ مما سبق
(٥) Add comment

السؤال الرابع: [أ] (١) وضع القلم
(٢) حركة الكائن ١٥٠ خطوة
(٣) دوران الكائن زاوية ٩٠ درجة ناحية اليسار
(٤) وضع الأوامر السابقة داخل تكرار محدد ٤ مرات
(٥) الضغط على رمز التشغيل لتنفيذ الأوامر .
[ب] الكائن يرسم مربع متساوى الأضلاع .

- (٨) إدارة سيدى جابر التعليمية -

السؤال الأول: (١) ✓ (٢) ✓ (٣) ✓ (٤) × (٥) ×

السؤال الثانى: (١) Forever
(٢) Hide (٣) رسم وتلوين أشكال هندسية
(٤) Duplicate (٥) Save As

السؤال الثالث: (١) د (٢) هـ (٣) أ (٤) ب (٥) ج

السؤال الرابع: (١) مجموعة Pen
(٢) التعدى الإلكترونى عبر الإنترنت (٣) Sounds
(٤) المنصة Stage (٥) التصيد الاحتيالى

- (٩) إدارة برج العرب التعليمية -

السؤال الأول: (١) × (٢) × (٣) × (٤) ✓ (٥) ✓

السؤال الثانى: (١) Open (٢) المقطع البرمجى
(٣) Save as (٤) (٥)

السؤال الثالث: (١) جدار الحماية (٢) Hide
(٣) Clear (٤) forever (٥) New

السؤال الرابع: (١) ب (٢) هـ (٣) أ (٤) ج (٥) د

- (١٠) إدارة بنها التعليمية -

السؤال الأول: (١) Sound (٢) Motion
(٣) [globe icon] (٤) جدار الحماية (٥) [flag icon]

السؤال الثانى: (١) × (٢) × (٣) ✓ (٤) ✓ (٥) ×

السؤال الثالث:
[أ] (١) ج (٢) د (٣) هـ (٤) ب (٥) أ
[ب] (١) شريط القوائم . (٢) شريط الأدوات .
(٣) الكائن Sprite . (٤) خلفية المنصة .

- (١١) إدارة السنبلاوين التعليمية -

السؤال الأول: (١) × (٢) ✓ (٣) × (٤) ✓ (٥) ×
السؤال الثانى: (١) bs2. (٢) File
(٣) العربية (٤) Backdrops (٥) Clear
السؤال الثالث: (١) Sounds (٢) الإزدراء
(٣) Pen up (٤) المقطع البرمجى
(٥) برنامج "Scratch"
السؤال الرابع: (١) Repeat (٢) Forever
(٣) Duplicate (٤) Hide (٥) Pen

- (١٢) إدارة قويسنا التعليمية -

السؤال الأول:
(١) ✓ (٢) × (٣) ✓ (٤) ✓ (٥) ✓ (٦) ×
السؤال الثانى: (١) Forever – Repeat
(٢) - إضافة كائن جديد من مكتبة الكائنات .
- رسم كائن جديد على الرسام (داخل البرنامج) .
- تحميل كائن جديد من ملف مُخزن على أحد وسائط تخزين . - أخذ صورة للكائن باستخدام كاميرا الويب.
(٣) جدار الحماية
(٤) - شريط القوائم . - شريط الأدوات .
- منطقة المنصة "Stage" . - الكائن "Sprite" .
- خلفية المنصة . - منطقة الكائنات "Sprites"
- شريط التبويبات (Script / Costumes / Sound) .
- منطقة البرمجة "Scrip Area"
- منطقة مجموعات الأوامر "Blocks Area" .
(٥) Motion – Looks – Sound – Pen – Events – Control
(٦) الإزدراء

السؤال الثالث:
(١) وضع القلم ، حركة الكائن ترسم خط .
(٢) رفع القلم ، يتحرك الكائن بدون رسم .
(٣) تظهر رساله لمدة (٢ ثانيه) ثم تختفى .
(٤) تخصيص لون القلم ويتم تحديده داخل المربع
(٥) مسح أى خطوط ورسومات على المنصة Stage
(٦) تظهر رسالة لا تختفى .
(٧) ظهور الكائن النشط على المنصة "Stage"
(٨) اختفاء الكائن النشط على المنصة "Stage" .

السؤال الرابع: (١) وضع القلم
(٢) حركة الكائن ١٥٠ خطوة
(٣) دوران الكائن زاوية ٩٠ درجة ناحية اليسار
(٤) وضع الأوامر السابقة داخل تكرار محدد ٤ مرات
(٥) الضغط على رمز التشغيل لتنفيذ الأوامر .

- (١٣) إدارة المنتزه - الاسكندرية -

السؤال الأول: (١) منطقة المنصة Stage
(٢) Open (٣) [stop icon]
(٤) خلفية المنصة Stage Backdrop
(٥) جدار الحماية Firewall
السؤال الثانى: (١) Scratch (٢) Repeat
(٣) clear (٤) المقطع البرمجى (٥) [full screen icon]
السؤال الثالث: (١) ✓ (٢) × (٣) × (٤) ✓ (٥) ×
السؤال الرابع: (١) ج (٢) أ (٣) ب (٤) هـ (٥) د

- (١٤) إدارة شبين الكوم - المنوفية -

السؤال الأول: (١) × (٢) × (٣) × (٤) ✓ (٥) ✓
(٦) ✓ (٧) ✓ (٨) × (٩) ✓ (١٠) ×
السؤال الثانى: (١) Clear (٢) Save As
(٣) Open (٤) جدار الحماية (٥) Hide
السؤال الثالث: (١) ب (٢) أ (٣) هـ (٤) ج (٥) د
السؤال الرابع: (١) المقطع البرمجى
(٢) Undelete (٣) Next Costume
(٤) تعليم لغة البرمجة التعليمية فهى لغة رسومية تتسم بالبساطة . (٥) Events

السؤال الخامس:
[أ] (١) اختر الإضاءة المناسبة للجهاز . (٢) حول نظرك عن الجهاز كل ١٠ دقائق لمدة ١٠ ثوانى .
(٣) قف لمدة دقيقة مقابل كل ٣٠ دقيقة تقضيها أمام الجهاز
[ب] (١) شريط القوائم (٢) شريط الأدوات .
(٣) منطقة المنصة "Stage" (٤) الكائن "Sprite"
(٥) خلفية المنصة (٦) منطقة الكائنات "Sprites"
(٧) شريط التبويبات.
(٨) منطقة البرمجة "Scrip Area".
(٩) منطقة مجموعات الأوامر "Blocks Area"

- (١٥) إدارة شرق كفر الشيخ التعليمية -

السؤال الأول: (١) × (٢) × (٣) ✓ (٤) ✓ (٥) ✓
السؤال الثانى: (١) اسكراتش Scratch

(٢) مجموعة Pen (٣) الازدراء
(٤) المقطع البرمجى (٥) المنصة Stage
السؤال الثالث: (١) لا نهائى (٢) Looks
(٣) يرتد (٤) القلم (٥) Edit
السؤال الرابع: (١) ج (٢) د (٣) هـ (٤) أ (٥) ب

- (١٦) إدارة شرق المنصورة التعليمية -

السؤال الأول: (١) لغة برمجة (٢) Pen
(٣) Sprites (٤) New (٥) الخلفية
السؤال الثانى: (١) × (٢) × (٣) ✓ (٤) × (٥) ✓
السؤال الثالث: (١) Sb2. (٢) Spam
(٣) Undelete (٤) Motion (٥) Sound
السؤال الرابع: (١) المنصة Stage
(٢) Costumes (٣) المقطع البرمجى
(٤) التعدى الإلكترونى (٥) الكائن Sprite

- (١٧) إدارة طلخا التعليمية -

السؤال الأول: (١) ✓ (٢) × (٣) ✓ (٤) × (٥) ✓
(٦) ✓ (٧) ✓ (٨) ×
السؤال الثانى: (١) المقطع البرمجى
(٢) move 10 steps (٣) go to x:0 y:0
(٤) Turn(x)degreas (٥) forever
(٦) Backdrop (٧) Open
السؤال الثالث:
[أ] (١) التصيد الاحتيالى هو تظاهر شخص محتال بأنه يتبع هيئة استعلامات للحصول على بيانات شخصية أو مالية من آخرين عبر الإنترنت .
(٢) الصفع السعيد هو عملية مهاجمة إحدى الضحايا على غفلة منه ، ويقوم شريك المهاجم بتصويرها بالتليفون المحمول أو كاميرا رقمية ، ثم يتم نشرها عبر التليفونات المحمولة أو على الإنترنت .
[ب] (١) الإزدراء
(٢) التعدى الإلكترونى (٣) جدار الحماية
[ج] (١) شريط القوائم . (٢) شريط الأدوات .
(٣) منطقة المنصة "Stage". (٤) الكائن "Sprite"
(٥) خلفية المنصة . (٦) منطقة الكائنات "Sprites"
(٧) شريط التبويبات .
(٨) منطقة البرمجة "Scrip Area" .
(٩) منطقة مجموعات الأوامر "Blocks Area".

- (١٨) إدارة كفر البطيخ التعليمية -

السؤال الأول: (١) × (٢) × (٣) ✓ (٤) ✓ (٥) ✓
السؤال الثانى: (١) New (٢) Delete
(٣) Save As (٤) Clear (٥) Sound
السؤال الثالث: (١) التعدى الإلكترونى
(٢) الرسائل المزعجة (٣) التصيد الاحتيالى
(٤) مقطع برمجى (٥) مجموعة Motion
السؤال الرابع: (١) د (٢) هـ (٣) ب (٤) أ (٥) ج

- (١٩) إدارة ميت أبو غالب التعليمية / دمياط -

السؤال الأول: (١) Spam (٢) المقطع البرمجى
(٣) التصيد الاحتيالى (٤) forever
(٥) go on edge, bonce
السؤال الثانى: (١) ✓ (٢) ✓ (٣) ✓ (٤) × (٥) ×
السؤال الثالث: (١) التعدى الإلكترونى (٢) Scratch
(٣) كل ما سبق (٤) Duplicate
(٥) خلفية المنصة Stage
السؤال الرابع: (١)
- اضغط على رمز اختيار كائن من المكتبة.
- حدد الفئة ، ثم اختار الكائن . - اضغط على زر OK
(٢) - من قائمة File اختر "حفظ باسم" Save As
- حدد مكان حفظ الملف (على أى وسائط التخزين)
- اكتب اسم الملف . - اضغط زر "حفظ" Save .

- (٢٠) إدارة أجا التعليمية -

السؤال الأول: (١) × (٢) ✓ (٣) × (٤) × (٥) ✓
السؤال الثانى: (١) Spam
(٢) خلفية المنصة Stage (٣) المنصة Stage
(٤) التصيد الاحتيالى (٥) Forever
السؤال الثالث: (١) Motion (٢) شريط الأدوات
(٣) الإزدراء (٤) move 10 steps (٥) Events
السؤال الرابع: (١) منطقة الكائنات (٢) Sb2
(٣) Pen up (٤) Repeat (٥) Scratch

- (٢١) إدارة بنى عبيد التعليمية -

السؤال الأول: (١) ✓ (٢) ✓ (٣) × (٤) × (٥) ✓
السؤال الثانى: (١) المقطع البرمجى
(٢) Motion
(٣) مجموعة المظاهر Looks
(٤) Events (٥) التصيد الاحتيالى
السؤال الثالث: (١) Pen (٢) Clear
(٣) Forever (٤) Hide (٥) Change color
السؤال الربع: (١) د (٢) هـ (٣) أ (٤) ب (٥) ج

مع أطيب تمنيات أسرة سلسلة كتاب الفائز
بدوام التوفيق الباهر بإذن الله